GAME OVER

Número 135 • 29 Abril 2016

DETECTIVE CRIME THRILLER

SHERLOCK HOLMES

the Devil's Daughter



Avances

Sherlock Holmes The Devil's Daughter, Doom.

Novedades

Quantum Break, MXGP2, Trillion God of Destruction, Dark Souls III.





SU MA RIO

EN ESTE NÚMERO...

Gears of War 4, LEGO Dimensions, SoundBlasterX G1, Mafia III, WRC 5 eSports Edition, Fallout 4 DLC. Sherlock Holmes The Devil's Daughter, Doom. Quantum Break, MXGP2, Trillion God of Destruction, Dark Souls III.



GAME OVER

Director:
ÓSCAR SANTOS
oscar@medipress2000.net
Redacción:
GOOMBA, GRENOUILLE, JONATHAN DÓMBRIZ, PENÉLOPE

Impresión:
MEDIPRESS2000 GRÁFICAS 82

Distribución: MEX

Comercializa
DEMANDA COMUNICACIÓN Y MK

Edita
MEDIPRESS 2000
Av. Plaza de Toros 1, 1º A.
San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid
Teléfono.: 91 425 00 54
Fax: 91 425 04 12
medipress@medipress2000.net
www.medipress2000.net

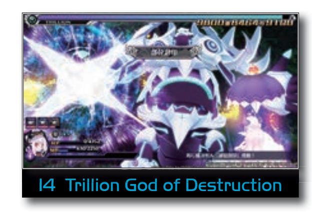
Directora de Publicaciones:
EVA LLORENTE
llorente@medipress2000.net
Director de publicidad y Marketing:
PABLO MARTÍNEZ-MORÁS HERRERO
martinez@medipress2000.net
Departamento Publicidad:
SERAFÍN CAÑAS MANZANO
serafin@medipress2000.net
JOSÉ MANUEL QUESADA
jmquesada@medipress2000.net
Dto. de Diseño Gráfico:
AULA ARTS
Departamento Administración:
ROBERTO ROMERO EGIDO
admon@medipress2000.net

Depósito Legal:
M 17548 2005

Distribución controlada por









>>>Pruebas para fidelizar a los usuarios

De un tiempo a esta parte se ha popularizado entre las grandes compañías la idea de realizar sesiones de pruebas con miles de usuarios. Las populares betas cerradas o abiertas están cada vez más presentes en los juegos más esperados, sirviendo a un doble propósito. Primero, que la compañía pueda probar y testar con la comunidad de jugadores el juego que están desarrollando por si pudieran mejorar algo a última hora. Y segundo, pero creemos que más importante, sirve de escaparate para que el mundo pueda ver cómo usuarios reales disfrutan del juego, tanto en primera persona desde sus máquinas como meros espectadores a través de algún canal de streaming de vídeo tipo Twitch. Una publicidad casi gratuita para las grandes compañías que les permiten además asociar con la beta algunos regalos in-game para tratar de fidelizar a los jugadores cuando el juego salga a la venta.

NOTI
CIAS

Gears of War 4

Una beta multijugador muy divertida



Desde el pasado 18 de abril hemos disfrutado de la beta multijugador de Gears 4. En ella contamos con dos modos de juego, el clásico Deathmatch por equipos de cinco (con la novedad de poder jugar contra bots) y el más divertido, Dodgeball, también de 5vs5 pero con la particularidad de tener solo una vida pero que podemos recuperar cuando un compañero elimina a un rival. Todo ello en tres mapas diferentes, con grandes posibilidades para ejecutar acciones en equipo aprovechando las armas que tenemos de serie y las que podemos encontrar en el escenario. Por lo visto, un multi muy continuista con Gears 3 y es que si algo funciona, lo mejor es tocarlo lo menos posible.

Aquellos que jueguen a la beta (acaba en principio el 1 de mayo) y lleguen a nivel 20 de experiencia, recibirán el Pack Vintage Kait Reward en el juego definitivo, que tiene un skin vintage para Kait, dos cartas (un emblema para nuestro estandarte y una especial para tener el doble de XP) y una skin para nuestras armas.

LEGO Dimensions

El gran mundo de LEGO

Ya está confirmado oficialmente por parte de Warner. LEGO Dimensions llegará en septiembre a España para PS4, PS3, Xbox One, X360 y Wii U con voces y textos en castellano. Se trata de un juego de aventura y acción al más puro estilo LEGO recreado por TT Games, que aúna los universos de los juegos de piezas como Los Simpsons, Regreso al Futuro, Los Cazafantasmas o El Señor de los Anillos, por mencionar algunos de los muchos que tendremos disponibles. El juego incluirá bloques para construir el portal junto con tres minifiguras (Batman, Gandalf y SuperCool) además del batmóvil y el Toy Pad.



SoundBlasterX G1

Eres grande, pequeña

Creative ha creado una tarjeta de sonido única por su reducido tamaño (14 cm de largo por 2 de ancho y 1 de alto, conector USB incluido) y sus grandes capacidades. Sonido 7.1 HD compatible en Mac, PC y PS4 con las tecnologías BlasterX Acoustic Pro y X-Plus, alcanzando una resolución de 24bits y una frecuencia de muestreo de 96KHz junto a un amplificador de 300 ohmios. Si además combinamos la tarjeta con unos cascos H5 podemos reducir los sonidos superfluos de los juegos para obtener ventajas en juegos de acción, por ejemplo. Ya está disponible a un precio de 49,99 euros.



>>>Mafia III

Ya tenemos fecha de lanzamiento confirmada para la nueva aventura de la saga de crimen organizado más famosa. El próximo 7 de octubre los usuarios de PC, Xbox One y PlayStation 4 podremos disfrutar del mundo abierto de New Bordeaux de 1968, en lo que viene a ser una Nueva Orleans reimaginada para la ocasión.

>>>WRC 5 eSports Edition

Badland Games ha lanzado una edición especial de su popular juego de rallies, denominada eSports, que incluye todas las actualizaciones publicadas para WRC 5 (con más circuitos y escuderías) además de acceso total al campeonato eSports WRC que se desarrollará hasta el mes de octubre.

>>>Fallout 4

Bethesda anunció los contenidos descargables de su gran aventura post apocalíptica, con diferentes DLC disponibles en marzo (Automatron), abril (Wasteland Workshop) y mayo (Far Harbor).



GANA VIDEOJUEGOS Y JUGUETES GRACIAS A LEGO® Y WARNER

GAME OVER, LEGO® Y WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT SORTEAN 6 JUGUETES LEGO® Y 6 COPIAS DEL JUEGO LEGO® MARVEL VENGADORES (3 PARA XBOX ONE Y 3 PARA PLAYSTATION 4) ENTRE TODOS SUS LECTORES QUE ENTREN EN LA WEB WWW.MEDIOCIO.NET/SORTEOS Y SIGAN LAS INSTRUCCIONES QUE ALLÍ SE DETALLAN PARA LA PARTICIPACIÓN Y ACCESO A LOS PREMIOS

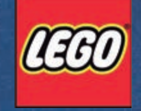
De entre todos los participantes, se elegirán por sorteo 12 ganadores más 6 suplentes. Por orden de elección, a los dos (2) primeros les tocará el juguete Iron Skull Sub Attack. Los cuatro (4) siguientes obtendrán el juguete Avengers Hydra Showdown. Y los seis (6) últimos una copia del juego en la plataforma que hayan elegido al participar en el concurso (si no especifican plataforma, se otorgará en función de disponibilidad). Los premios no son canjeables por dinero.















PRE VIEW

Frogwares
10 Junio 2016
PC • Xbox One • PlayStation 4



Sherlock Holmes The Devil's Daughter

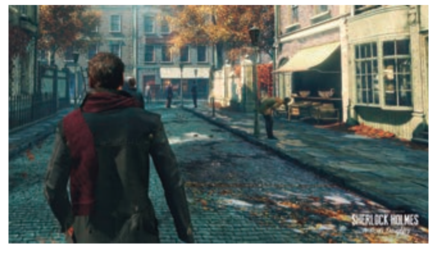
La aventura más oscura del famoso detective

El último juego de la serie creado por Frogwares, Crimes & Punishments, significó el respaldarazo definitivo a una saga que ha ido creciendo en número de títulos y, lo más importante, en calidad de los mismos. Esa última aventura nos dejó un sabor más que dulce, con ganas de poder disfrutar de más peripecias en un futuro cercano. Hemos tenido que esperar un par de años, pero en pocas semanas contaremos con un nuevo título, llamado The Devil's Daughter, que a tenor de lo que hemos visto hasta el momento será mucho mejor que el anterior.

Primero, porque se nota y mucho el aprovechamiento de las mejoras tecnológicas en todo el apartado técnico, especialmente en el visual. SHTDD destila calidad por los cuatro costados, con unos escenarios magníficos y un detalle en la creación de los personajes a la altura de las mejores obras. Y segundo, porque se ha creado una historia a la altura del famoso detective, que podría estar firmada por el mismísimo Conan Doyle, y en la que parece que Sherlock tiene una hija con un terrible secreto. Y que, por primera vez, sus pasos se dirigirán a ocultar dicho secreto en lugar de descubrir uno como es habitual. No queda nada para el lanzamiento que ya esperamos con ganas. ✍ Grenouille

>>>Dos vídeos, muchas incógnitas

Hasta el momento de escribir estas líneas, Frogwares y BigBen Interactive han publicado dos vídeos en la red sobre el juego. En el primero, una escena cinemática, una niña aparecía en el 221B de Baker Street para a continuación, moverse mientras Sherlock la persigue con muchas dificultades. En el segundo, ya de gameplay, vemos diferentes secuencias, incluidas algunas de acción (la pelea en el bar nos recuerda a las películas protagonizadas por Robert Downey Jr) y otras más pausadas. Esperamos en breve contar con más información que contaros.







La secuencia de la pelea en el bar que hemos visto en uno de los vídeos nos recuerda a las películas.



Doom

Manteniendo la idea original

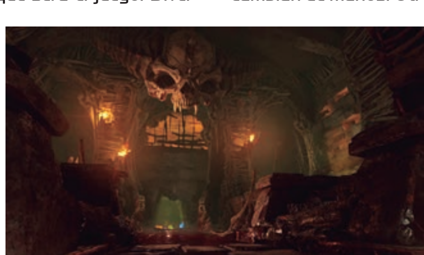
PRE VIEW

id Software / Bethesda
13 Mayo 2016
PC • Xbox One • PlayStation 4

Cuando apenas quedan un par de semanas para que el juego esté en las tiendas, tuvimos la oportunidad de jugar un par de modos multijugador para traeros las primeras impresiones de un juego con más de 20 años de historia, que en su día sentó las bases de lo que hoy conocemos como FPS.

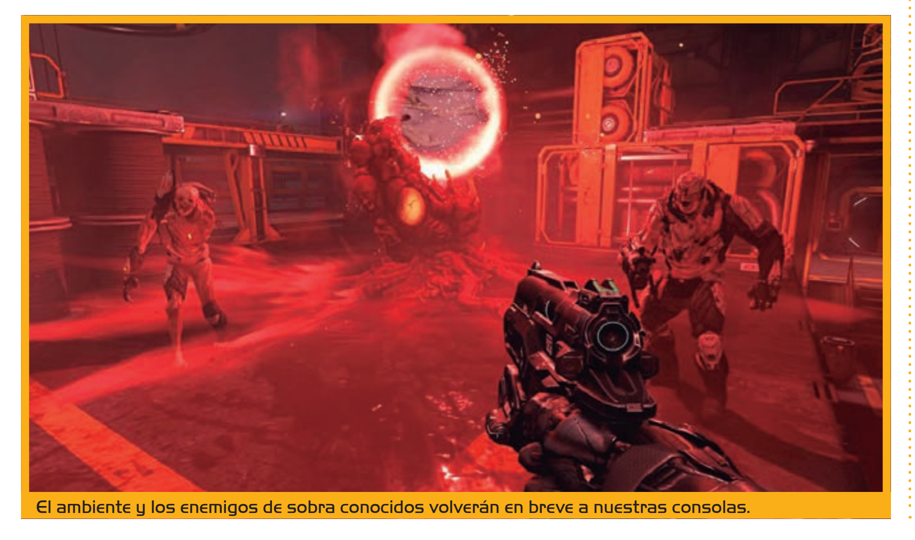
Y la verdad es que nos ha sorprendido, pues lejos de apabullar con gráficos y con sistemas de juego novedosos, lo que Bethesda ha querido con este "remake" de Doom ha sido precisamente eso, conservar la esencia del original.

Y en esta fase, la versión multijugador nos aporta mucha información de lo que será el juego. Divertido, frenético, sin parar ni un instante, son los datos con los que contamos de un juego al que desde el principio vamos a poder sacarle partido. Evidentemente, habrá que esperar a la salida para poder analizar en detalle todo su contenido, incluyendo el modo campaña, del cual se sabe poco, sólo que habrá que acabar con las hordas demoníacas del infierno, contando para ello con armas convencionales y también otras futuristas.



En cuanto a lo que hemos probado, la parte multijugador (y sólo dos modos) tenemos que no permite quedarnos quietos ni un solo momento. Una de ellas consistía en lucha por equipos donde no hay lugar para esconderse, campear o esperar a los enemigos, pues alguien aparecerá de repente y acabará con nuestra vida. El otro modo que hemos probado es el de captura de territorio; éste parece más divertido por la de veces que los territorios cambian de manos. Otro añadido que los chicos de Bethesda meterán en el juego final será un editor de partidas y niveles para que el juego nunca acabe, denominado Doom SnapMap.

Ya estamos ansiosos de echarle el guante a esta creación de id Software y Bethesda. ✍ Penélope



El ambiente y los enemigos de sobra conocidos volverán en breve a nuestras consolas.

>>>Personalización

Una de las características de cara al juego multijugador es la personalización de los personajes. El aspecto es importante, pues dependerá de si queremos pasar desapercibidos en los mapas o bien llamar la atención, contando para ello con combinaciones de colores oscuros o pardos para el primero y de colores chillones para el segundo. Además, las armas también se podrán personalizar para que se mimeticen con el traje.

>>>Demonio por un rato

Algo que ha cambiado la forma de entender el juego multijugador en Doom es que en determinados momentos de la partida aparece una especie de runa que convertirá en demonio a quien la coja, contando entonces con una capacidad de destrucción impresionante. Si somos capaces de acabar con él, podremos recuperar la runa y ser demonios por un rato.


A LA VENTA EL 10 DE JUNIO

Si estás interesado en contactar con el grupo Blade Center, ya sea para trabajar con nosotros o formar parte de la expansión del grupo abriendo nuevas tiendas envíanos un correo a **blade@bladecenter.es**



www.bladecenter.es
BIENVENIDO AL TERRENO DE JUEGO

YO-KAI WATCH

NINTENDO 3DS

NINTENDO NETWORK

7
www.pegi.info

LEVEL5

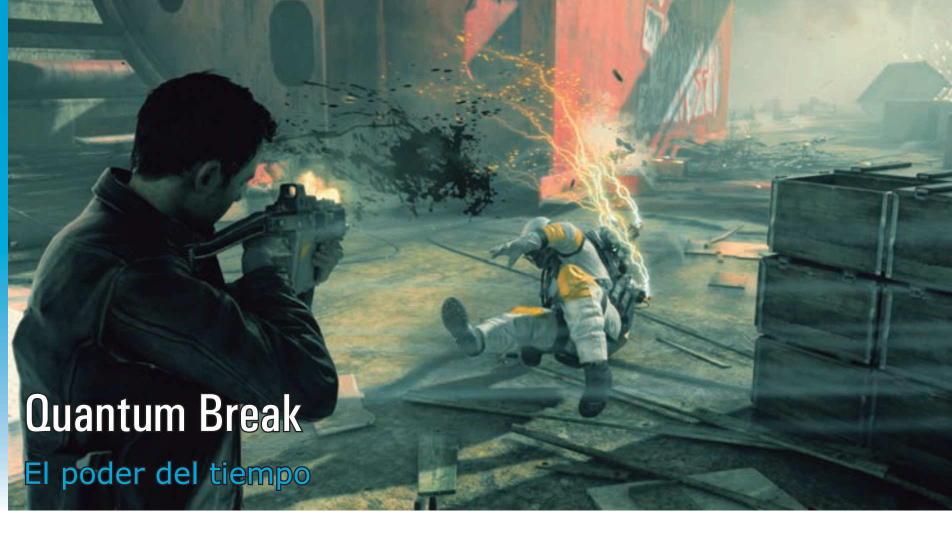
Nintendo

ÉGALEMENT COMPATIBLE AVEC LA NINTENDO 2DS



RE VIEW

Microsoft
PEGI 16
Xbox One • PC



Quantum Break

El poder del tiempo



>>>Coleccionables imprescindibles

A lo largo de la aventura encontraremos numerosos objetos coleccionables. Con ellos además de obtener logros, tendremos acceso a una gran cantidad de información. Y es prácticamente imprescindible encontrarlos todos (no es nada difícil) y leerlos al completo para tener una visión completa de lo que ocurre en Quantum Break.

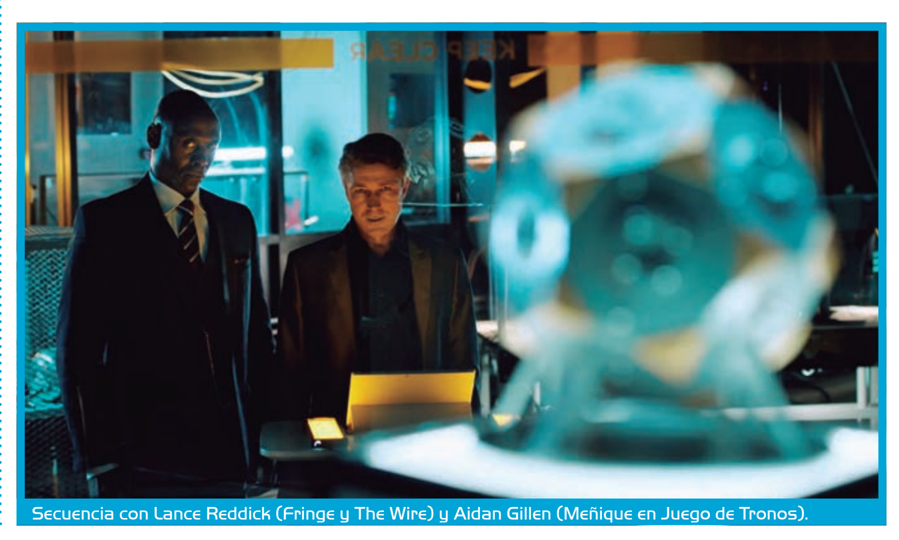
>>>Los episodios de acción real

Como decíamos, entre acto y acto hay que tomar alguna decisión y a continuación, visionaremos un mini episodio de unos 20 minutos de duración grabado en la realidad con actores de la talla de Shawn Ashmore, Aidan Gillen, Dominic Monaghan o Lance Reddick por citar algunos.

Es, sin duda, el juego más importante de Microsoft en lo que llevamos de año. La compañía de Redmond se ha volcado con él en todo el mundo, aunque algunos hayamos tenido que sufrir la decisión de no contar con los diálogos en castellano mientras se traducía a otros idiomas como el portugués/brasileño. Al menos, sí que hay una traducción de diálogos para el mercado latinoamericano, que no es lo mismo para nosotros, pero que al menos servirá para que aquellos que no dominen el inglés y/o no quieran leer subtítulos para enterarse de la historia, puedan hacerlo.

En cuanto al juego en sí, todos sabemos ya la calidad de la historia que cuenta Remedy en sus títulos. Con Alan Wake terminamos encantados y con Quantum Break no quedaremos decepcionados en modo alguno. Sin desvelaros nada importante de la trama, destacar que todo versa sobre un experimento temporal que falla y nos otorga algunos poderes para controlar el tiempo a nuestro antojo aunque con limitaciones. Y como siempre, una conspiración de una gran corporación que debemos desentrañar. Todo en cinco actos divididos en episodios, entre los cuales asistiremos a un mini capítulo con imagen real protagonizada por grandísimos actores, que complementan la trama y nos dan más información sobre lo que pasa a nuestro alrededor.

Técnicamente, posiblemente estemos ante el mejor juego de Xbox One creado hasta la fecha, independientemente de que esté a 720p con escalado y con post procesado de imágenes para conseguir un nivel de detalle impresionante. Y sobre todo, una espectacularidad en las escenas en las que se congela el tiempo que quitan el sentido. Ello unido a la trama que comentamos nos da un juego de acción excelente, en el que echamos en falta un mayor control sobre el sistema de coberturas (especialmente si estamos acostumbrados a títulos como The Division o Gears) y, sobre todo, un doblaje de diálogos que a pesar de todo, seguimos sin comprender muy bien por qué no está. ✍ Grenouille



Secuencia con Lance Reddick (Fringe y The Wire) y Aidan Gillen (Meñique en Juego de Tronos).



MXGP2

Más emocionante y complejo de lo que parece

REVIEW

Bandai Namco Ent. Ibérica
PEGI 3
PlayStation 4 • PC • Xbox One

Milestone es una compañía conocida por todos, se dedica a crear los mejores juegos de motor, empezando por las motos de velocidad con su serie MotoGP y el más reciente RIDE, continuando con los coches en el gran Sebastien Loeb Rally EVO y volviendo ahora a las motos con este MXGP2 (y el futuro Valentino Rossi The Game). Pero el que nos ocupa es el nuevo juego de motocross que, seamos sinceros, nos daba un poco de miedo cuando lo vimos anunciado. No porque Milestone fuera a hacer un mal trabajo, sino porque el mundo del motocross es bastante complejo y no tiene la tradición de otros tipos de competiciones como para obtener un resultado final sobresaliente.

Nada más lejos de la realidad, tras probar unas horas el juego de Milestone, estamos enganchados a sus virtudes y, no nos engañemos, a algunas de sus carencias. Entre las primeras, un sistema de físicas excelente, de los más realistas que hemos visto. Entre las cosas menos buenas, destacaremos únicamente que empezamos con una moto de 250cc (MX2) con la que hacer frente a los rivales es prácticamente imposible por muy buenos que seamos. Tras varias mejoras cuando tengamos la de 450cc (MXGP) es cuando el juego empieza de verdad a ponerse interesante y ya podemos competir de igual a igual con el resto de pilotos. Todo unido a unos gráficos sensacionales y diversos modos de juego, hacen de este MXGP2 un grandísimo juego que no podemos dejar escapar si nos gusta esta modalidad de competición.

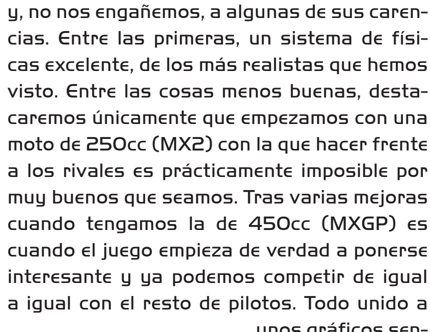
Grenouille

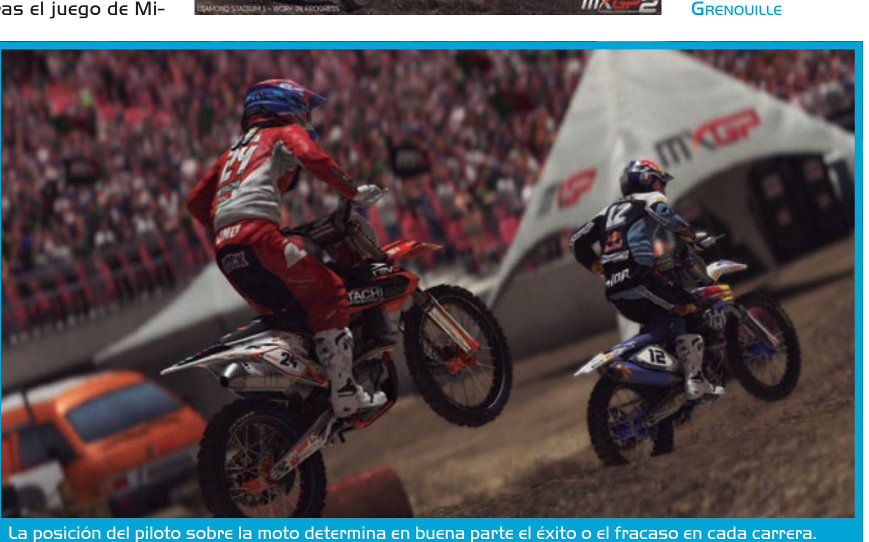




>>>Un sistema de físicas impresionante

Es sin duda lo que más nos ha gustado, pues podemos controlar la moto en muchos detalles. Además de mover el manillar y acelerar, podemos frenar con la rueda delantera o la trasera de forma independiente, usar el embrague para mejorar la salida de las curvas e incluso, lo más importante, manejar la posición del piloto sobre la moto para ayudar en los giros, saltos e incluso hacer movimientos en el aire. Muchos botones y cosas que hacer que, al principio son algo complejas pero que a medida que vamos cogiendo el truco, nos permite mejorar tiempos e ir ganando a los rivales





La posición del piloto sobre la moto determina en buena parte el éxito o el fracaso en cada carrera.

RE VIEW

BadLand Games
PEGI 16
PSVita



Trillion God of Destruction

La madre de todas las batallas



>>>Las Demon Lords

Son seis y cada una corresponde a uno de los pecados capitales. Tenemos a Ruche (orgullo), Levia (envidia), Fegor (pereza), Mammon (avaricia), PerPell (glotonería) y Ashmedia (lujuria), siendo sus personalidades correspondientes con el pecado al que representan.

>>>Sistema de combate

Es sencillo pero requiere que estemos atentos. Cuando nos movemos los enemigos harán lo propio, de modo que es vital comprobar qué pueden hacer ellos antes de que nosotros hagamos nada. Además, usando los gatillos superiores podemos girar la cámara que nos permitirá movernos diagonalmente para ahorrar turnos y tener acceso a más posibilidades.

Estamos ante un juego especial. Creado por Compile Heart dentro de una serie de juegos sin relación entre ellos, siendo este el primero de la serie. Lanzado el año pasado en Japón, nos llega ahora a occidente con voces en japonés e inglés, pero con subtítulos únicamente en inglés de la mano de Badland Games.

El juego nos lleva al inframundo, donde un enemigo amenaza con acabar con dicho lugar. Un enemigo único, al que llaman God of Destruction pero que tiene otro nombre más impactante: Trillion. Y es precisamente porque esa es la cantidad de vida que tiene, un trillón de puntos, 12 ceros después de un uno. Para derrotarlo será necesaria la participación de las seis Demon Lords, las cuales deben mejorar sus estadísticas y habilidades para hacer frente a cada zona del cuerpo de Trillion.



La acción se desarrolla en dos partes. En una primera, se nos avisa de cuándo tendremos que enfrentarnos a Trillion. Hasta entonces, podemos entrenar y mejorar nuestros personajes de cara al combate. Una vez en el combate, el sistema se desarrolla por turnos, teniendo en cuenta que al mismo tiempo que nosotros hagamos algo, los enemigos también se moverán. Al movernos por una cuadrícula, es relativamente sencillo planificar estrategias para huir o atacar según sea necesario, aunque otro tema es hacerlo bien y tener éxito, claro.

El juego es gráficamente notable, si bien es cierto que casi todas las imágenes son estáticas o casi. Pero eso no quita un ápice de atractivo al título, que promete un buen puñado de horas de diversión. ✍ Grenouille



Además de Trillion nos enfrentaremos a sus secuaces repartidos por el campo de batalla.



Dark Souls III

Cuando se mejora la perfección

REVIEW

Bandai Namco Ent. Ibérica
PEGI 16
PlayStation 4 • PC • Xbox One

Los chicos de From Software lo han vuelto a conseguir. Si la primera y segunda partes de la trilogía de Dark Souls se les podía reprochar poco (salvo su dificultad), ahora han vuelto a rizar el rizo con una tercera entrega que seguro que no va a dejar indiferente a nadie. Ya desde el primer momento que nos inmiscuimos en la aventura de este Dark Souls III, nos damos cuenta que han cambiado algunas cosas. No en lo referente al apartado de la creación del personaje, ni siquiera tampoco en cuanto a la interfaz del juego, pues estos han sufrido pocos cambios. Pero una vez que entramos en la aventura, desde el principio ya notamos que gráficamente se han mejorado mucho todos los efectos visuales, así como la profundidad de los escenarios, realmente gigantescos.

Por el lado del control del personaje ya podemos decir que sí ha cambiado para bien, pues los movimientos son mucho más precisos, rápidos y obedecen perfectamente a las acciones del mando. Esta rapidez de movimientos, tanto a la hora de mover a nuestro personaje, como a la hora de realizar ataques, es algo que no sólo se ha plasmado en el protagonista de nuestra historia, sino también, claro está, en los enemigos. A ello hay que sumar el tema de los Weapon Arts, o ataques especiales que producen mucho más daño y que necesitan de maná para poder ejecutarlos, aunque como ya adelantamos el mes pasado, también van a permitir que podamos desarrollar nuevos movimientos de ataque o de defensa. Y hablando de enemigos, variados y muy originales (cambiando de estatus y/o forma según vayamos asestándoles golpes), por el lado de los jefes finales hemos detectado que no son tan difíciles de tumbar, haciéndose algo más sencillo (que no mucho más) enfrentarse a ellos. Pero algo que no ha cambiado mucho respecto a las dos entregas anteriores es el número de veces que vamos a morir, pues como algunos ya sabréis, es un juego en el que la habilidad de esquivar y dar mandobles es indispensable para evitar en mayor número de muertes posible. Dark Souls III es un magnífico juego de acción y rol que nos transporta a un mundo apasionante y que nos proporcionará muchas horas de diversión. Indispensable para los seguidores de la saga, y también para aquellos que sean neófitos. ✍ Penélope



Los movimientos en combate son más fluidos y rizan el rizo de una saga mítica.



>>>Hasta seis en línea

Son los jugadores que se permiten en el modo multijugador, con un sistema parecido al visto en la primera entrega: cuatro juntos para acabar con los jefes y dos para acabar con los oponentes humanos, a modo de cuatro en el mismo equipo para el primer caso y dos cooperando para invadir en el segundo. La novedad es que ahora, además de los mensajes de manchas de sangre, podemos dejar señales para retar a otros en duelos y un sistema de claves para jugar con amigos.

>>>Encontrarlo todo

A la complejidad de la aventura se le ha añadido una cantidad inmensa de secretos por descubrir, realmente difíciles de encontrar algunos de ellos, lo que hará que la aventura sea más rica en horas y diversión.

24 25 FILMS y WY PRODUCTIONS
PRESENTAN



**«UNA PELÍCULA INTELIGENTE
Y CON ESTILO»**
-TF1-



**«THRILLER PARANOICO
CON NOTABLE INTERPRETACIÓN
DE PIERRE NINEY»**
-METRO-



**«SUSPENSE ELEGANTE,
CON UN PIERRE NINEY
QUE NOS CONFIRMA SU CÉSAR»**
-LE DAUPHINÉ LIBÉRÉ-



**«UN THRILLER CLÁSICO
Y EFICAZ»**
-20 MINUTOS-

PIERRE NINEY
ANA GIRARDOT

EL HOMBRE PERFECTO

UN FILM DE
YANN GOZLAN

UNA COPRODUCCIÓN 24 25 FILMS WY PRODUCTIONS TF1 FILMS PRODUCTION MARS FILMS CON LA PARTICIPACIÓN DE OCS CINE + TF1 Y HD1
EN ASOCIACIÓN CON B MEDIA 2012-BACKUP MEDIA Y MANON 5 CON EL APOYO DE LA RÉGION PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR L'ANGOA Y DE CNC
CON ANDRÉ MARCON VALÉRIA CAVALLI THIBAULT VINÇON MARC BARBÉ GUION YANN GOZLAN Y GUILLAUME LEMANS
ADAPTACIÓN DE DIÁLOGOS YANN GOZLAN GUILLAUME LEMANS Y GRÉGOIRE VIGNERON PRODUCIDA POR THIBAULT GAST MATTHIAS WEBER WASSIM BÉJI
FOTOGRAFÍA ANTOINE ROCH AFC MONTAJE GRÉGOIRE SIVAN MÚSICA ORIGINAL CYRILLE AUFORT DIRECCIÓN DE ARTE JEAN-PHILIPPE MOREAUX ADC
SONIDO FRÉDÉRIC HEINRICH NICOLAS BOUVET MARC DOISNE SCRIPT CHRISTINE RICHARD PRIMER ASISTENTE DE DIRECCIÓN PRUNE BRACHET
MAQUILLAJE LAURA OZIER VESTUARIO OLIVIER LIGEN CASTING BRIGITTE MOIDON ARDA MARIE DE LAUBIER REGIDOR GENERAL JEANNE GRANVEAUD
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN THOMAS JAUBERT DIRECTORA DE POSTPRODUCCIÓN JULIE FLAMENT VENTAS INTERNACIONALES SND

LE CERCLE NOIR FOTO : JESSICA FORDE

24 25 FILMS WY PRODUCTIONS TF1 FILMS PRODUCTION OCS CINE+ TF1 HD1 CNC a contracorriente films KARMA

WWW.KARMAFILMS.ES WWW.FACEBOOK.COM/KARMAFILMSCINE @KARMAFILMSCINE

13 DE MAYO EN CINES